ПРИЗРАК / ЭХО

/КОМАНДА

.Штекер

.Демон

.Корпус

.Коннект

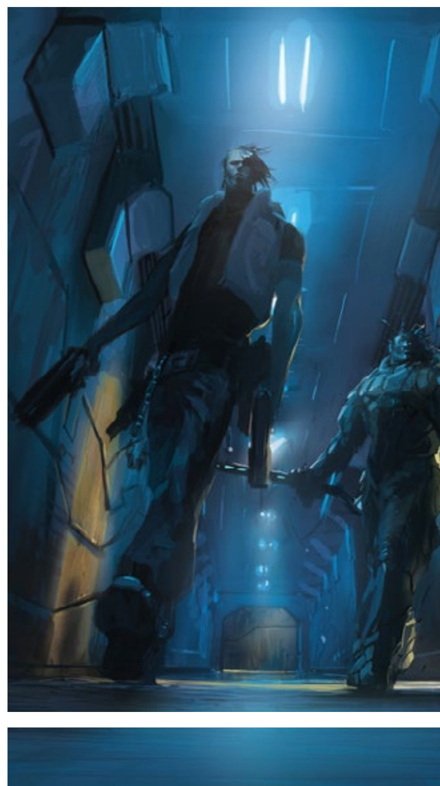
.Лисица

/ ДРУГИЕ

.Яд
.Кило
.Белизна
.Свитч
.Медведь
.Озеро
.Нуль
.Журавль
.Взломщик
.Кувалда
.Ось
.Кабель
.Колесо
.Баннер
.Триггер
.Курьер
.Цепь
.Ходок

/ МЕСТА

.Вышка
.Нижний перекрёсток
.Развалины
.Центральный узел
.Парк Эхо
.Коммутатор
.Ночной карнавал
.Магистраль
.Меловой мост
.Штырь-и-стакан
.Улица свеч
.Площадь нрагедий
.Шесть рук
.Кузница
.Чёрный круг
.Храмовая гора
.Фабрика
.Беллтаун



/ ДУХИ-МСТИТЕЛИ

.Псы

.Гадюки

.Ястребы

.Пауки

/ ХАБАР

.Камни

.Бумага

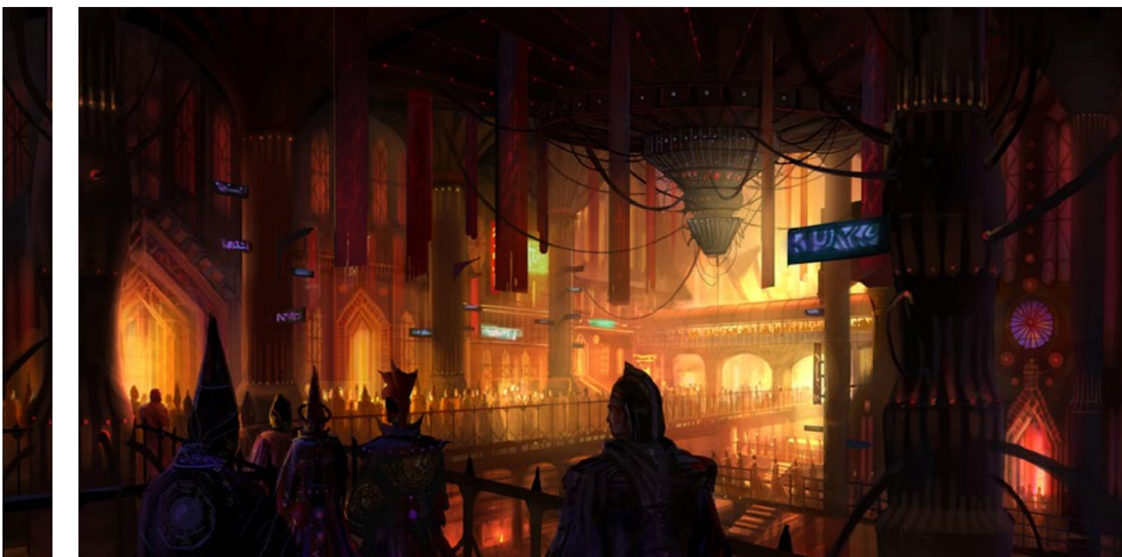
.Железо



/**автор** .джон харпер //**вдохновение** .винсент бейкер .дэн эйкройд .братья вачовски .джордан вейсман /**иллюстрации** .дж вандейк .п.страуб .razer

/**внимание** .эта игра не завершена .вам нужно самостоятельно заполнить её пробелы и недосказанности.

ПРИЗРАК / ЭХО



/ ВЫ БРОСАЕТЕ КУБИК, КОГДА:

.Действуете вопреки опасности.
.Проникаете куда-то или что-то воруете.
.Вам наносят ущерб.
.Вы прибегаете к насилию.
.Вы уговариваете кого-то или сопротивляетесь уговорам.
.Вы контактируете с Миром призраков.
.Вы слушаете Эхо.

// **КАК БРОСАТЬ КУБИК.** Бросайте по одному кубику за каждую цель и риск, а затем решайте, как распределить результаты, чтобы узнать, что происходит.

+ Когда вы особенно хорошо подготовлены именно к этому действию, бросьте дополнительный кубик.

/ РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА: ЦЕЛЬ

.1-2 Цель не достигнута и возможность упущена (пока не изменятся обстоятельства).
.3-4 Цель частично достигнута и есть возможность продолжить попытки.
.5-6 Цель достигнута.

/ РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА: РИСК

.1-2 Риск реализуется.
.3-4 Риск частично реализуется и всё ещё актуален.
.5-6 Риск не реализуется.

// **ЕСЛИ РИСК ВСЁ ЕЩЁ АКТУАЛЕН,** запишите его на карточку и положите перед собой. При любом следующем броске, вы или ведущий можете использовать его как дополнительный риск (вместо риска, который вы должны были бы добавить к цели такого рода).

/ ЦЕЛИ + РИСКИ

Цели и риски всегда определяются характером выполняемого действия. Цель выбираете вы. Ниже будут даны некоторые примеры целей.

+ Каждое действие сопровождается хотя бы одним риском.
+ Ведущий может ввести один дополнительный риск.
+ Вы можете ввести один дополнительный риск и бросить дополнительный кубик.

// **КОГДА ВЫ ДЕЙСТВУЕТЕ ВОПРЕКИ ОПАСТНОСТИ,** вашей целью может стать: сделать простое действие, хотя вы ранены, или вам угрожают; пройти опасный участок; помочь кому-то, находящемуся под угрозой.

+ Риск: **вам наносят ущерб.**

// **КОГДА ВЫ ПРОНИКАЕТЕ КУДА-ТО ИЛИ ЧТО-ТО ВОРУЕТЕ,** вашей целью может стать: остаться незамеченным; подложить кому-либо предмет; устроить засаду; обойти охранную систему.

+ Риск: **вас ловят на этом действии.**

// **КОГДА ВАМ НАНОСЯТ УЩЕРБ,** вашей целью может стать: не допустить серьёзного увечья; не потерять сознания от боли; впечатлить окружающих своей несокрушимостью.

+ Риск: **вы выходите из строя.**

// **КОГДА ВЫ ПРИБЕГАЕТЕ К НАСИЛИЮ,** вашей Целью может стать: нанести урон в битве; запугать жестокостью; убить; разрушить что-либо.

+ Риск: **вы наносите слишком большой урон.**

// **КОГДА ВЫ УГОВАРИВАЕТЕ КОГО-ТО ИЛИ СОПРОТИВЛЯЕТЕСЬ УГОВОРАМ,** вашей целью может стать: ввести кого-то в заблуждение; произвести сильное впечатление; отстоять свою точку зрения; добиться обещания; вынудить открыть вам правду; договориться о выгодной сделке.

+ Риск: **вы попадаете в невыгодное положение.**

// **КОГДА ВЫ КОНТАКТИРУЕТЕ С МИРОМ ПРИЗРАКОВ,** вашей целью может стать: использовать сверхъестественную способность; войти в Мир призраков или покинуть его; общаться с Духами-истителями.

+ Риск: **сверхъестественный ответный удар.**

// **КОГДА ВЫ СЛУШАЕТЕ ЭХО,** вашей целью может быть: стать свидетелем события из прошлого; ощутить события, происходящие вдалеке; прочесть местный поток данных.

+ Риск: **вы привлекаете внимание одного или нескольких Духов-мстителей.**

/ ВАША ИСТОРИЯ НАЧИНАЕТСЯ

с того, что, пока вы собирали хабар в Мире призраков, вашу команду предали. Вы попадаете прямиком в засаду, и у вас на хвосте висят голодные Духи-мстители. **Ведущему:** дополните эту вводную деталями из пунктов / **Другие** и / **Места** со **СТР. 01**.

/ ВОПРОСЫ, ОТВЕТЫ НА КОТОРЫЕ ВЫ УЗНАЕТЕ

.Зачем вашей команде хабар? .Каковы способности и в чём сила каждого из членов вашей команды? .Что из себя представляет Мир призраков? .Что из себя представляет реальный мир? .Чем является Эхо? .Чем являются Духи-мстители?

/**перевод** .александр мосягин //**редактор** .анастасия гастева
//**вёрстка** .герман тихомиров .александр ермаков /**сайт** .www.studio101.ru